GAMESTAR

CHAMPIONSHIP

BASKETBALL™

Two-on-Two™

Guide du joueur pour la version Commodore 64 (cassette)

Handbuch für die Commodore 64 Kassettenversion

GUIDE DU JOUEUR

INTRODUCTION

Basketball. Il s'agit d'un jeu se déroulant à vitesse éclair auquel ne peuvent participer que les meilleurs athlètes, et qui exige une excellente stratégie, du cran, de la résistance et, plus que tout, un jeu riche en combinaisons.

Vous n'avez cependant pas à mesurer 2,15 mètres pour devenir la vedette sur ce terrain. En fait, vous n'avez même pas sortir de chez vous pour expérimenter les joies et déceptions de ce sport exceptionnel. Rien n'a été oublié dans 'GBA Championship Basketball : Two-On-Two' de Gamestar.

Two-On-Two vous aidera à développer les stratégies et l'adresse nécessaires pour pouvoir jouer aussi bien qu'un professionnel. Vous pouvez choisir de vous mesurer à l'ordinateur, ou d'opposer deux joueurs à l'équipe de l'ordinateur, ou encore de défier un autre joueur. Ce guide du joueur contient toutes les informations vitales dont vous aurez besoin, alors n'oubliez surtout pas de le ranger dans votre sac de sport !

PREPARATION

1. Installez votre système informatique comme indiqué dans les manuels qui vous ont été remis avec l'ordinateur. Connectez votre magnétophone à cassette à l'ordinateur Commodore. S'il est équipé d'une unité de disquette, assurez-vous que cette dernière n'est pas reliée à l'ordinateur (à moins que vous n'utilisiez le modèle C128D).

2. Allumez le moniteur/poste de télévision ainsi que l'ordinateur.

3. Si vous possédez le modèle COMMODORE 128, tapez :
   GO 64 puis appuyez sur la touche **RETURN**
   Puis suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran.

4. Introduisez la cassette Gamestar GBA Basketball : Two-on-Two dans le magnétophone. Vérifiez qu'elle est bien rembobinée jusqu'au début.

5. Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN /STOP** du clavier de l'ordinateur, puis relâchez-les.

6. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone.

Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two se charge automatiquement en mémoire. Si vous choisissez la version à un joueur, connectez la manette de jeux au port 1 pour manette de jeux de l'ordinateur. Pour la version à deux joueurs, branchez également une manette de jeux sur le port 2.

Si vous rencontrez des problèmes pendant le chargement, éteignez l'ordinateur et rallumez-le. Puis répétez attentivement les instructions énumérées ci-dessus. Si les problèmes subsistent, consultez le manuel de l'utilisateur qui vous a été remis avec l'ordinateur.

COMMENT CHOISIR SON JEU

Une fois le programme chargé en ordinateur, vous devez commencer par choisir une partie à 1 ou 2 joueurs. Appuyez sur **F1** pour une partie à un joueur et **F7** pour une partie à deux joueurs. Les options dont vous disposez sont décrites ci-dessous :

Si vous choisissez une partie à deux joueurs : HEAD-TO-HEAD (2 JOUEURS OPPOSES) (F1)
Dans cette version du jeu, les joueurs se mesurent l'un à l'autre mais l'ordinateur leur donne à chacun un coéquipier informatique pour les aider. Le 1er joueur (manette de jeux connectée au port 1) porte un maillot bleu clair. Le second (manette de jeu connectée au port 2) porte un maillot jaune clair. Les coéquipiers des joueurs, contrôlés par l'ordinateur, portent un maillot de la même couleur que le joueur qui leur est associé mais légèrement plus foncé.

TEAMMATES (2 JOUEURS EN EQUIPE) (F7)
Si vous choisissez cette option, les deux joueurs forment une équipe qui se mesure à celle de l'ordinateur plutôt difficile à battre. Le 1er joueur porte un maillot bleu clair, et le second un maillot bleu foncé. L'équipe de l'ordinateur porte un maillot jaune.

Si vous choisissez une partie à 1 joueur : CHALLENGE (DEFI)
L'équipe composée du 1er joueur et de son coéquipier contrôlé par ordinateur se mesure au puissant duo de l'ordinateur. L'équipe du 1er joueur joue sur son propre terrain (HOME team). Le 1er joueur contrôle le personnage en maillot bleu clair tandis que son partenaire en maillot bleu foncé est commandé par l'ordinateur. L'équipe adverse contrôlée entièrement par l'ordinateur porte un maillot vert.

CONSEILS TACTIQUES

Le grand moment est enfin arrivé. Vous devez vous rendre sur le terrain et donner le meilleur de vous-même. La compétition va être rude et votre coéquipier compte sur vous... Alors n'oubliez pas le proverbe de l'équipe... 'les astuces tactiques et la synchronisation font les meilleurs partenaires !'.

PASSES
Pour passer le ballon à votre coéquipier, frappez très rapidement le bouton de tir de la manette de jeux et relâchez-le immédiatement.

Si votre coéquipier a le ballon, vous pouvez lui demander de vous le passer en appuyant rapidement sur ce même bouton. En général, il fera ce que vous lui demandez mais pas toujours - après tout, un joueur a bien le droit de s'accaparer le ballon de temps en temps ! Votre coéquipier vous passe parfois le ballon sans que vous le lui demandiez (excepté lorsque vous vous déplacez) s'il voit que vous êtes prêt à le recevoir.

Pour attraper le ballon, vous devez vous aligner très exactement avec ce dernier sous peine de le laisser sortir des limites du terrain, ou de le passer au camp opposé.

TIRS
Pour tirer lorsque vous possédez le ballon, appuyez tout d'abord sur le bouton de tir de la manette de jeux. Votre joueur saute. Relâchez le bouton de tir lorsque vous voulez le faire tirer. Dans ce cas, la relâchez le synchronisation joue un rôle essentiel - vous avez plus de chance de marquer si vous lancez le ballon lorsque vous êtes au plus haut. Si vous ne tirez pas avant de toucher terre, il y a 'marché', ce qui est une faute au basket-ball.

Tir à bras roulé
Pour pouvoir tirer à bras roulé, vous devez vous trouver à l'extrémité du terrain, près de la ligne de fond, et tourner le dos au panier. Dans le cas d'un tir à bras roulé, le joueur lance le ballon avec le bras arrondi au-dessus de la tête. L'avantage de ce tir est qu'on ne peut le bloquer.

Lancer gifflé
Probablement le tir le plus satisfaisant en basket-ball - faire entrer le ballon dans le cercle ! Vous devez vous trouver sur la ligne de fond, le plus loin possible sur le terrain, et tirer à partir d'une des trois zones suivantes : sous le panier, à un demi-pas du pivot bas gauche LPL ou à un demi-pas du pivot bas droit LPR. Pour terminer, il ne doit pas y avoir de défenseur sous le panier. Si ces conditions sont remplies, le lancé gifflé est sûr d'atteindre son but.

Lancer tapé
Si un joueur tire, manque son but puis récupère le ballon qui rebondit en faisant directement face au panier, il peut faire un nouvel essai (lancer tapé). Tant que le joueur reste au-dessous du panier et lui fait face, le lancer gifflé se fait automatiquement dès que le joueur saute. Seul un attaquant peut taper le ballon dans le panier.

Rebondissement
Les joueurs ne peuvent faire rebondir le ballon que lorsqu'ils se trouvent dans la zone entourant le panier. Pour la faire rebondir, appuyez sur le bouton de tir comme pour tirer - votre joueur va sauter pour taper le ballon. Là encore, la synchronisation du saut est essentielle pour réussir à faire rebondir le ballon.

Tir à trois points
Si un joueur marque un panier alors qu'il se trouve hors de la ligne blanche des trois points, ce panier vaut trois points au lieu de 2 ! Dans ce cas particulier, la synchronisation joue aussi un rôle critique car il est difficile de marquer à cette distance.

SUBTILISATION ET BLOCAGE

Pour intercepter le ballon de l'adversaire, vous devez 'bousculer' ce dernier du côté où il dribble ou garde le ballon.

Pour bloquer un tir, rapprochez-vous du joueur possédant le ballon et appuyez sur le bouton de tir pour sauter (comme si vous tiriez). Le succès de cette manoeuvre dépend une fois de plus de la synchronisation et de la distance vous séparant de l'adversaire.

COEQUIPIER CONTROLE PAR L'ORDINATEUR

Ne sous-estimez surtout pas votre co-équipier contrôlé par ordinateur. Il est intelligent et rapide. S'il a une chance de marquer, il va en profiter. Faites appel à lui au cours du jeu pour gagner. Même si vous êtes un excellent joueur, vous n'arriverez à remporter le championnat GBA que si vous respectez l'esprit d'équipe.

Dans *'Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two*, 'Gameplay' (affichage du jeu) vous montre la totalité du terrain de basket. Chaque équipe peut attaquer le panier de son adversaire (ATTAQUE) et défendre son propre panier (DEFENSE) tout en respectant les règles du jeu. Par conséquent, l'affichage du jeu passe d'une partie à l'autre du terrain à chaque fois que le ballon change de camp ou que le panier est réussi.

Comment diriger votre coéquipier - écran de directives de jeu (playcalling)

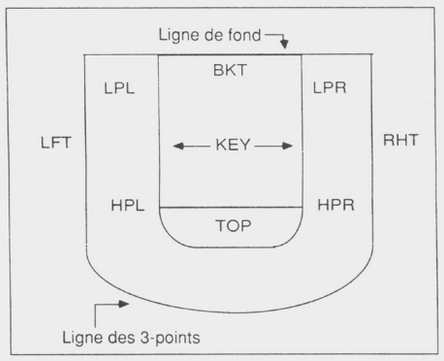
Pour indiquer à votre coéquipier de quelle façon jouer lorsque la partie reprend de l'autre côté du terrain, servez-vous de l'écran Playcalling. Le tableau de marque est remplacé par l'écran Playcalling pendant environ 7 secondes pendant lesquelles les joueurs se rendent automatiquement à leur place en courant et remettent le ballon en jeu. Pendant ces 7 secondes, vous devez choisir un alignement défensif et d'attaque à partir de l'écran Playcalling, sinon l'ordinateur va en choisir un à votre place.

L'écran Playcalling se divise en deux parties, l'attaque (OFFENSE) à gauche et défense (DEFENSE) à droite. L'écran d'attaque contient une image de votre manette de jeux entourée des abréviations BKT, RHT, TOP, LFT et SCRN qui représentent les cinq tactiques d'attaque dont vous disposez. L'écran de défense est similaire et contient également un certain nombre d'options LZN, HZN, MMD et MML - les quatre alignements défensifs que vous pouvez choisir.

Choisissez l'un d'entre eux en poussant la manette de jeu vers l'avant, la droite ou la gauche, ou en la tirant selon ce vous voulez sélectionner. Par exemple, poussez la manette de jeux pour BKT ou LZN, tirez-la pour TOP ou HZN, poussez la vers la droite pour RHT ou MMD et vers la gauche pour LFT ou MML. Dans le cas de l'attaque, vous pouvez également vous servir du bouton de tir de la manette de jeux pour sélectionner SCRN (écran).

Lorsque vous passez en mode d'attaque, le mot **OFFENSE** sur l'écran de sélection de jeu se colore en vert puis, une fois la tactique sélectionnée, devient bleu. En mode de défense, le mot **DEFENSE** est d'abord jaune puis passe au bleu une fois la tactique sélectionnée. (Ces couleurs n'ont aucun rapport avec celles des joueurs, elles indiquent simplement que la sélection des modes).

LES DIFFERENTES ZONES DU TERRAIN



Jeux d'attaque - LFT, RHT, TOP, BKT, SCRN

Vous avez le choix entre 5 jeux d'attaque. Etudiez-les attentivement - ils vous aideront à choisir la tactique de votre équipe.

LFT aile gauche : votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL et le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile gauche LFT, y reste quatre secondes maximum et se déplace ensuite de façon aléatoire du côté gauche du terrain.

RHT aile droite : votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL ou vers le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile droite, y reste quatre secondes maximum avant de se déplacer de façon aléatoire du côté droit du terrain.

TOP (Top of Key - sommet de la raquette) : votre coéquipier court vers le pivot haut droit ou gauche HPR ou HPL, y reste une seconde, puis se met à courir vers le sommet de la raquette. Il reste quatre secondes maximum puis se déplace de façon aléatoire en haut de la raquette.

BKT Basket - panier : votre coéquipier se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit (HPL ou HPR) puis sous le panier. Il y reste deux secondes et se met à se déplacer de façon aléatoire en trois pas sous le panier.

SCRN (Screen - écran) : vous vous servez de votre coéquiper comme d'un écran pour bloquer la défense qui essaie de vous marquer. Il se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit et y reste 6 secondes, ce qui vous permet de dribbler pendant qu'il marque la défense. Puis il se met à se déplacer de façon aléatoire en deux pas entre les deux pivots.

Jeux de défense - LZN, HZN, MML, MMD

LZN (Low Zone - zone de défense) : votre coéquipier reste dans la raquette (entre le panier et la ligne interne blanche du terrain). Lorsqu'un attaquant pénètre dans cette zone, il le marque individuellement. Si les attaquants pénètrent (envahissent) dans la raquette, votre coéquipier marque celui qui possède le ballon, auquel cas vous devez couvrir le second joueur. Si vos adversaires ne se trouvent pas tous deux dans la zone de défense, votre équipier marque toujours celui qui se trouve dans la zone de défense, et vous devez marquer celui qui se trouve dans la zone d'attaque, hors de la raquette.

HZN (High Zone - zone d'attaque) : votre coéquipier couvre le joueur possédant le ballon lorsque ce dernier se trouve dans la zone d'attaque. Vous devez marquer le joueur en possession du ballon lorsqu'il pénètre dans la zone de défense autour de la raquette, pour permettre à votre coéquipier de marquer l'autre joueur.

MML (Man-to-Man Light - marquage individuel clair) : votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur claire.

MMD (Man-to-Man Dark - marquage individuel foncé) : votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur foncée.

Directives de jeu et ballon en liberté

Si personne n'arrive à attraper le ballon qui rebondit, l'ordinateur vous permet dans certains cas de regrouper votre défense et de donner de nouvelles directives. C'est le cas lorsque l'écran de directives de jeu (Playcalling) s'affiche.

BASKETBALL - REGLES DU JEU

Quart de jeu
La partie se déroule en quatre quarts de jeu de 6 minutes chacun. Si les équipes sont à égalité à la fin du dernier quart, elles ont automatiquement droit à des prolongations, c'est-à-dire un autre quart de 6 minutes. Le temps encore disponible dans chaque quart est affiché sur l'horloge au milieu du tableau de marque. A la fin de chaque quart, une sonnerie retentit et l'écran affiche le quart qui vient d'être joué. Vous passez ensuite directement au quart suivant.

Mise en jeu du ballon
Au début de chaque partie, l'équipe recevante (joueur 1) met le ballon en jeu. Au second quart, c'est le tour de l'équipe visiteuse, etc.

Temps morts et suspension du jeu
Pour suspendre le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche **F7** du clavier. Le message 'TIMEOUT OR F5 TO RESUME' s'affiche alors sur le tableau de marque. Vous devez donc appuyer sur **F5** dès que vous êtes prêt à reprendre la partie.

En mode d'attaque, vous pouvez demander un temps mort. Il suffit pour cela d'appuyer sur **F7** suivi du bouton de tir de la manette de jeux. Chaque équipe a droit à cinq temps morts par mi-temps. Sur le tableau de marque, vous remarquerez cinq petits voyants jaune sur les parties HOME et VISITOR. A chaque fois que vous demandez un temps mort, l'un d'entre eux s'éteint.

Les temps morts vous permettent de gagner de précieuses secondes à la fin de la partie. Si votre équipe perd et que la partie touche à sa fin, vous devez demander un temps mort juste après avoir donné les directives à vos coéquipiers. Ils n'ont alors pas à parcourir la surface du terrain, ils réapparaissent au même endroit dès que la partie reprend.

Abandon de la partie
Pour abandonner la partie, appuyez sur la touche **RESTORE**.

SANCTIONS

Les fautes et autres sanctions sont affichées sur le tableau de marque en lettres clignotantes dès qu'elles ont eu lieu. Cependant, lorsqu'un joueur est victime d'une faute au moment du tir, la faute n'est affichée qu'une fois que le tir a atteint son but dans le cas d'un tir au panier, ou qu'il a manqué ce dernier. Le joueur victime de la faute a droit à un lancer franc si son tir est réussi et à deux lancers francs s'il est raté.

Le nombre de fautes commises par chaque équipe est affiché sur le tableau de marque. Elles ont toutes deux droit à cinq fautes par mi-temps, le compteur étant remis à zéro au terme de la première. Si une équipe commet plus de cinq fautes, l'autre équipe a droit à des lancers francs supplémentaires.

En cas de contact avec un joueur adverse pendant plus d'une seconde, il y a 'faute défensive' ou 'obstruction'.

Faute défensive
Le défenseur bouscule le joueur en possession de le ballon. Il est sanctionné par un hors-jeu ou des lancers francs au profit de l'attaque.

Obstruction
Le joueur en possession du ballon bouscule le défenseur. Dans ce cas, le ballon change de camp ou la faute est sanctionnée par des lancers francs.

Marché
C'est le cas lorsque vous sautez pour tirer mais que vous ne lancez pas le ballon. Là encore, la balle passe au camp adverse.

Règle des trois secondes
Invoquée lorsqu'un attaquant reste plus de trois secondes de suite dans la raquette. Cependant, tous les joueurs peuvent rester dans la raquette lorsque le ballon est en l'air. Un trop long séjour dans la raquette est pénalisé par un changement de camp du ballon.

Horloge de tir de 24 secondes
Donne à l'attaque 24 secondes pour tenter un tir au panier après avoir mis le ballon en jeu. Le tableau de marque comporte une 'SHOT CLOCK' (horloge de tir) comptant les secondes. Si l'équipe n'a pas tiré durant cette période, le ballon passe à l'adversaire.

Lancers francs
Pour faire un lancer franc, il suffit de pousser le bouton de la manette de jeux et de le relâcher. Tous les joueurs peuvent attraper la balle qui rebondit après la dernière tentative de lancer franc.

Equipe de Gamestar :

Développé par : Troy Lyndon
Jeu et graphiques d'étude de : Scott Orr et John Cutter
Animation de : Mark Madland
Guide du joueur édité par : Elaine Dean
Produit par Simon Barnard et Scott Orr

© 1986 Activision, Inc.
Tous droits réservés

HANDBUCH FÜR BASKETBALLSPIELER

Vorwort

Basketball - der superschnelle Sport für Spitzenathleten. Ein Spiel, das hohe Anforderungen an Technik, Taktik, Kraft und Ausdauer stellt und vor allen Dingen Teamgeist verlangt.

Auch wenn Sie nicht 2m groß sind und Ihre Kondition einiges zu wünschen übrig läßt, können Sie auf diesem Spielfeld zum Superstar werden. Sie brauchen nicht mal einen Fuß vor die Haustür zu setzen und werden dennoch einen Riesenspaß und viele Erfolgserlebnisse mit diesem Spiel haben, dem *Gamestar GBA Championship Basketball: Two-on-Two.*

Two-on-Two hilft Ihnen, die Strategien und die Spielfähigkeiten zu entwickeln, die einen Profi ausmachen. Spielen Sie nach Belieben allein oder zu zweit gegen den Computer als Gegner oder gegen eine von Ihrem Partner gelenkte Mannschaft. *Two-on-Two* ist eine echte Mannschaftssportart, bei der das gute Zusammenspiel der Partner zählt.

Im vorliegenden Handbuch finden Sie alles, was Sie wissen müssen. Behalten Sie es also in Reichweite.

Auf los geht's los

1. Installieren Sie Ihren Computer gemäß der Anleitung in den zum Lieferumfang gehörenden Hersteller-Handbüchern. Schließen Sie das Kassettengerät vorschriftsgemäß an Ihren Commodore an. *Falls Sie außerdem auch ein Diskettenlaufwerk besitzen, vergewissern Sie sich bitte, daß dieses NICHT angeschlossen ist (es sei denn, Sie arbeiten mit einem C128D).*

2. Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und den Computer EIN.

3. Benutzer eines *Commodore 128 Systems* geben diesen Befehl ein: **GO64** und drücken anschließend die **RETURN**-Taste. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.

4. Legen Sie jetzt Ihre *Gamestar GBA Basketball: Two-on-Two* Kassette ins Kassettengerät ein. Das Band muß vollständig zurückgespult sein.

5. Halten Sie die **SHIFT**-Taste fest und drücken Sie gleichzeitig die mit **RUN/STOP** beschriftete Taste. Geben Sie dann beide Tasten frei.

6. Betätigen Sie die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders.

Dies bewirkt ein automatisches Einlesen des Spiels in den Computerspeicher. Für ein Ein-Mann-Spiel wird ein Joystick in den Anschlußport Nr. 1, für ein Zwei-Mann-Spiel ein weiterer in Port Nr. 2 gesteckt.

Sollten beim Einlesevorgang irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, schalten Sie bitte Ihren Computer aus und beginnen Sie nochmals von vorn. Halten Sie sich *sorgfältig* an die obige Anleitung. Wenn sich das Problem auch dann nicht löst, ziehen Sie das begleitende Handbuch zu Ihrem Computer zu Rate.

Die Spielkonfigurationen

Nach dem Einlesen des Programms in den Computer entscheiden Sie zunächst, ob allein oder zu zweit gespielt werden soll. Folgende Wahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung: **F1** für ein 1-Mann-Spiel bzw. **F7** für ein 2-Mann-Spiel.

Bei Wahl eines 2-Mann-Spiels: Spieler gegen Spieler (F1)
Die beiden menschlichen Spieler spielen gegeneinander, wobei jeder von einem Computer-Teamgenossen unterstützt wird. Spieler 1 (mit Joystick in Port 1) trägt das *hellblaue* Trikot, Spieler 2 (mit Joystick in Port 2) das *hellgelbe*. Die jeweiligen Computerkameraden sind mit einem Trikot derselben Farbe bekleidet, das jedoch zur guten Unterscheidung im Ton etwas dunkler gehalten ist.

2 Spieler als Team (F7)
Bei Wahl dieser Option treten Sie und ein Freund gegen eine gut trainierte Computer-Mannschaft an. Spieler 1 erkennen Sie am *hellblauen* Trikot, Spieler 2 am *dunkelblauen*. Die Computerspieler treten in *Gelb* an.

Bei Wahl eines 1-Mann-Spiels: Herausforderung
Spieler 1 tritt zusammen mit seinem Computer-Teamkollegen gegen ein computergesteuertes Spitzensportler-Duo an. Das Team von Spieler 1 ist die HEIM-Mannschaft; er selbst trägt das *hellblaue* Trikot, sein Partner das *dunkelblaue*. Die Computermannschaft trägt *Grün*.

Taktische und technische Tips

Jetzt geht es um die Wurst! Hinaus auf's Feld und 'ran an den Ball! Ihre Gegner sind auch nicht aus Pappe, und Ihr Teampartner zählt fest auf Sie. **Merke:** Erst die Beherrschung der Spieltaktik macht den guten Spieler aus, wobei unter Spieltaktik die mannschaftliche Zusammenarbeit verstanden wird.

Passen
Wenn Sie in Ballbesitz sind und Ihrem Mitspieler zuspielen wollen, drücken Sie ganz schnell den Feuerknopf und *lassen Sie ihn gleich wieder los.*

Um Ihren Mitspieler zu einem Paß zu veranlassen, drücken Sie ebenfalls kurz den Feuerknopf. Meist erhalten Sie dann den Ball zugespielt, aber natürlich müssen Sie auch damit rechnen, daß Ihr Mitspieler mal am Ball bleibt. Wenn Sie ungedeckt sind und sich nicht fortbewegen, kann Ihr Mitspieler Ihnen den Ball auch unaufgefordert übergeben.

Zum Fangen des Balls müssen Sie sich ganz genau in der Wurflinie befinden; andernfalls geht er ins Aus oder in gegnerischen Besitz.

Wurftechnik
Wenn Sie in Ballkontrolle sind und zum Wurf ausholen wollen, drücken Sie zunächst einmal den Joystick-Knopf, worauf Ihr Miniatur-Basketballspieler hochspringt. Geben Sie den Joystick-Knopf in dem Moment frei, wo der Wurf erfolgen soll. Koordination ist hier der wesentliche Faktor: der optimale Augenblick ist der höchste Punkt des Sprungs. Hier sind die Chancen für einen Treffer am besten.

Hakenwurf
Für diese schwierigste Variante des Korblegers muß man sich im unteren Teil des Spielfelds befinden, nahe der Endlinie, mit dem Rücken gegen den Korb. Ein Hakenwurf wird aus dem Handgelenk in dem Moment abgegeben, wo sich der Arm des Spielers hakenförmig über seinem Kopf befindet. Der Vorteil eines solchen Wurfes ist, daß er nicht blockiert werden kann.

Slam Dunks
Kaum ein anderer Wurf wird soviel Befriedigung auslösen! Nichts Schöneres, als diese Korbleger-Variante, bei der ein (besonders großer) Spieler den Ball aus dem Sprung mit einer oder beiden Händen über das Niveau des Ringes führt und ihn von oben ohne Brettberührung in den Korb stopft! Ihr Standort muß auf der Endlinie sein, genauer gesagt, in drei möglichen Positionen: unter dem Korb, LPL (einen halben Schritt links vom unteren Post links) oder LPR (einen halben Schritt rechts vom unteren Post rechts). Außerdem dürfen sich unter dem Korb keine Verteidiger aufhalten. Bei Erfüllung all dieser Bedingungen steht einem erfolgreichen Slam Dunk nichts im Wege.

Tip-Ins
Wenn ein Angreifer einen vom Brett abprallenden Ball auffängt und dabei direkt in Richtung Korb steht , kann er den Ball nach einem Rebound dicht am Korb mit den Fingerspitzen im Sprung in den Korb "tippen" ("schnellen"). Solange der Spieler in Richtung Korb schaut und Sie ihn zu einem Sprung veranlassen, wird es unweigerlich ein Treffer. Selbstverständlich kann nur ein Angriffspieler den Ball tippen.

Rebounds (vom Brett oder Korbring abprallender Ball)
Für einen Rebound muß der Spieler sich direkt in der Umgebung des Korbes befinden. Dazu den Joystick-Knopf in derselben Weise drücken wie für einen Wurf. Der Spieler führt dann einen Sprung aus und hat eine weitere Wurfchance. Das Wichtigste ist hier zeitliche Koordination des Sprungs.

3-Punkt Würfe
Ein Treffer, der von jenseits der 3-Punkte-Linie abgegeben wurde, zählt 3 statt der üblichen 2 Punkte. Auch hier kommt der Koordination große Bedeutung zu - und natürlich ist ein Feldkorb aus dieser Entfernung eine tolle Sache!

Defensive Taktiken: "Stehlen" und "Blockieren"

Um einem Gegenspieler den Ball abzujagen, muß man ihn auf der *Seite, auf der er dribbelt oder den Ball hält,* anrempeln.

Zum Blockieren eines Wurfes bedrängt man den Spieler, der im Ballbesitz ist, möglichst aus der Nähe und führt mit Hilfe des Joystick-Knopfs einen Sprung aus. Der Erfolg hängt davon ab, wie nahe man sich am Gegner befindet ,und von der richtigen Koordination.

Ihr Computer-Teamkamerad

Unterschätzen Sie niemals Ihren computergesteuerten Teamkollegen. Wenn er eine Korbchance hat, läßt er sich die Gelegenheit nicht entgehen... Machen Sie das beste aus seinen Fähigkeiten. Ganz gleich, wie exzellent Ihre Spielfähigkeiten sind, eine echte Chance auf Erfolg haben Sie nur, wenn Sie als Team optimal zusammenarbeiten.

Spielszene in *Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two* zeigt jeweils eine Hälfte des Spielfelds. Jedes Team kann den gegnerischen Korb angreifen (OFFENSE) und umgekehrt den eigenen Korb verteidigen (DEFENSE) - immer unter strikter Einhaltung der Basketball-Regeln. Der Schauplatz ändert sich mit jedem Ballbesitzwechsel und mit jedem Korb.

Anweisungen an den Teamkameraden - der Playcalling-Bildschirm

Damit Sie Ihrem computerisierten Kumpel nach Aufnahme des Spiels am entgegengesetzten Ende des Spielfelds Anweisungen über sein Spielverhalten und die Taktik geben können, wird etwa 7 Sekunden lang der sog. PLAYCALLING Bildschirm anstelle der Anschreibetafel angezeigt, während die Spieler automatisch das Feld hinunter rennen und den Ball ins Spiel zurückbringen. In diesen 7 Sekunden müssen Sie also über die Spielformation und damit über die Angriffs- bzw. die Verteidigungstaktik entscheiden; andernfalls tut dies der Computer automatisch.

Der PLAYCALLING Bildschirm besteht aus einer linken Hälfte für **OFFENSE** (Angriff) und einer rechten für **DEFENSE** (Verteidigung). Bei **OFFENSE** ist der Joystick von den Abkürzungen **BKT, RHT, TOP, LFT** und **SCRN** umgeben. Dies sind die fünf offensiven Spielstellungen. Umgekehrt gibt es für die Defensive die Alternativen **LZN, HZN, MMD** und **MML**.

Mit dem Joystick in die Richtung des gewünschten Deckungsabschnitts zeigen, d.h. nach vorn für **BKT** oder **LZN**, nach hinten für **TOP** oder **HZN**, nach rechts für **RHT** oder **MMD** und nach links für **LFT** oder **MML**. Im Defensiv-Fall gibt es außerdem noch die Möglichkeit **SCRN**, welche mit dem Feuerknopf gewählt wird.

Wenn Sie zum Angriff übergehen, erscheint das Wort **OFFENSE** in grün. Sobald Sie Ihre Spielformation gewählt haben, wird das Wort blau. Auf der Defensiv-Seite ist das Wort **DEFENSE** zunächst gelb markiert und wird nach Auswahl der Stellung blau. (Diese Farben haben nichts zu tun mit den Farben der Spieler; sie signalisieren lediglich die Auswahl der Spielstellung.)

Playcalling und Ballverlust

Wenn ein Ball nach Rebound von niemandem beansprucht wird, gibt Ihnen das Programm manchmal die Möglichkeit, den Angriff neu zu formieren und eine andere Aufstellung zu wählen. In einem solchen Fall wird die PLAYCALLING Tafel eingeblendet.

BASKETBALL - DIE REGELN

Viertelszeiten
Das Spiel läuft in vier Viertelszeiten von je 6 Minuten und wird bei Punktgleichheit nach Ablauf dieser Zeit automatisch um weitere 6 Minuten verlängert. Wieviel Zeit jeweils in einem Viertel noch verbleibt, erkennen Sie auf der Uhr im Zentrum der Anschreibetafel. Das Ende einer Viertelszeit wird durch das Zeitnehmersignal angezeigt. Am Bildschirm sehen Sie, welches Viertel gerade gespielt wurde. Anschließend folgt automatisch das nächste Viertel.

Der Ball kommt ins Spiel
Begonnen wird das Spiel durch die Heimmannschaft , d.h. Spieler 1 bringt den Ball ins Spiel; danach wechseln sich die Teams in jedem Viertel ab.

Zeit - Aus und Pause
Zum Einlegen einer Spielpause ist die Taste **F7** zu drücken, worauf die Anschreibetafel *TIMEOUT OR F5 TO RESUME* (Zeit-Aus oder F5 zum Weitermachen) anzeigt. Wenn Sie bereit sind, mit dem Spiel fortzufahren, drücken Sie **F5**.

Wenn Sie sich in der Offensive befinden, haben Sie das Recht, eine angerechnete Auszeit zu beantragen. Zu diesem Zweck erst die **F7**-Taste drücken, dann den Feuerknopf. Jedes Team darf während jeder Spielhälfte 5 Auszeiten verlangen. Wenn Sie genau hinschauen, sehen Sie je 5 kleine gelbe Lämpchen auf der HOME (Heimmannschaft) und der VISITOR (Gäste) Seite der Tafel. Jedesmal, wenn eine Auszeit gewährt wird, erlischt eines davon.

Die Anforderung von Auszeiten kann ganz am Schluß des Spiels wertvolle Sekunden sparen. Wenn Ihr Team im Rückstand ist und die Zeit beinahe abgelaufen ist, dann sollten Sie direkt nach dem PLAYCALLING eine Auszeit anfordern. Auf diese Weise brauchen Ihre Spieler nicht das Spielfeld hinunter zu rennen, sondern stehen bei Spielaufnahme bereits an ihrer Position.

Offensive Formation: LFT, RHT, TOP, BKT, SCRN
Man unterscheidet 5 offensive Spielstellungen, aus denen ausgewählt werden kann:

LHT (Left Wing = Linker Flügel) Ihr Teamkollege rennt zum hohen Post links oder rechts (**HPL** oder **HPR**) und verweilt dort eine Sekunde lang, bevor er zum linken Flügel (**LFT**) läuft, dort zwei bis vier Sekunden bleibt, und dann auf der linken Seite des Felds einen beliebigen Weg einschlägt.

RHT (Right Wing = Rechter Flügel) Ihr Partner rennt zunächst zum hohen Post links oder rechts (**HPL** oder **HPR**) und wartet dort eine Sekunde lang. Dann läuft er zum rechten Flügel (**RHT**), wartet dort zwei bis vier Sekunden, ehe er auf der rechten Seite des Felds beliebig weiterläuft.

TOP (oben) Ihr Partner läuft entweder zum rechten oder linken hohen Post (**HPR** oder **HPL**), wartet dort eine Sekunde und läuft dann zum **TOP**. Dort verweilt er zwei Sekunden und läuft dann beliebig im **TOP** umher.

BKT (Basket, Korb) Ihr Teamkollege rennt zum hohen linken oder rechten Post (**HPL** oder **HPR**) und vor, direkt unter den Korb. Dort wartet er 2 Sekunden, ehe er unter dem Korb einen Dreierschritt einschlägt.

SCRN (Screen = Abschirmung) Hier verwenden Sie Ihren Partner als ein passives Hindernis, der durch seine Stellung eine Sperre darstellt. Auf diese Weise können Sie an ihm Ihren Verteidiger "abstreifen". Ihr Teamkollege läuft zum **HPL** oder **HPR** und verbleibt dort sechs Sekunden lang. Da er den Verteidiger blockiert, haben Sie Gelegenheit, um ihn herum zu dribbeln. Anschließend läuft er in einem Zweischritt-Muster zwischen den hohen Posts.

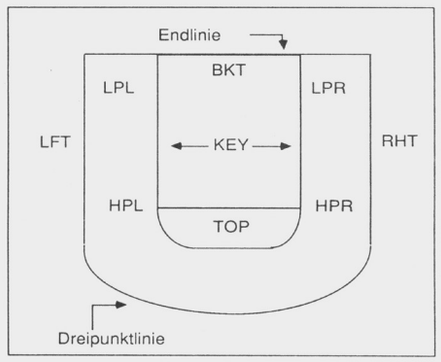
Defensiv-Positionen: LZN, HZN, MML, MMD
LZN (Low Zone, Niedrige Zone) Wenn Sie sich für die Low Zone Aufstellung entscheiden, bleibt Ihr Teamkollege im sog. Key-Bereich ("begrenzter Bereich" innerhalb des Freiwurfraums, zwischen dem Korb und der Freiwurflinie). Sollte ein Gegenspieler diese Zone betreten, nimmt er eine Mann-Mann-Deckung vor. Dringen beide Spieler der anderen Mannschaft in diesen Raum ein, deckt er stets denjenigen, der den Ball besitzt, während Sie den anderen übernehmen sollten. Solange sich nicht beide Kontrahenten in der Low Zone befinden, übernimmt Ihr Kumpel stets den Angreifer in der Low Zone und Sie den in der High Zone.

HZN (High Zone) Wenn Sie Ihrem Mitspieler die High Zone als Deckungsabschnitt zuweisen, dann bewacht er den im Ballbesitz befindlichen Gegenspieler in diesem Bereich. Sobald der Gegenspieler in die Low Zone eindringt, sind Sie für seine Deckung verantwortlich, während Ihr Teamgenosse den Gegenspieler ohne Ball deckt.

MML (Man-to-Man Light Mann-Mann-Deckung, hell) Ihr Mitspieler deckt den Gegenspieler im hellen Trikot, und zwar unabhängig von der Spielfeldzone.

MMD (Man-to-Man Dark Mann-Mann-Deckung, dunkel) Hier ist die Deckungsverteilung umgekehrt wie oben, d.h. Ihr Partner deckt den Gegner im dunkelfarbigen Trikot.

Die Spielfeldzonen



Das Spiel abbrechen
Um ein laufenden Spiel abzubrechen, ist die **RESTORE**-Taste zu drücken.

Regelverletzungen und Strafen

Fouls und andere Regelverletzungen werden auf der Anschreibetafel blinkend angezeigt, sofort nachdem sie begangen worden sind. Bei einem Foul gegen einen Spieler, der gerade beim Abwurf ist, wird der Regelverstoß erst nach dem erfolreichen oder verfehlten Korb angezeigt. Ein Foul am Korbschützen wird mit einem Freiwurf geahndet, wenn ein Treffer erzielt wurde, und mit zwei Freiwürfen, wenn der Ball daneben ging.

Die Anzahl der Mannschafts-Fouls ist auf der Anschreibetafel ersichtlich. Jedes Team kann pro Hälfte 5 Fouls begehen; danach wird die Zählung auf Null zurückgestellt. Gehen mehr als 5 Fouls zu Lasten einer Mannschaft, erhält die andere Freiwürfe zuerkannt.

Mehr als 1 Sekunde dauernder Kontakt mit einem Gegner provoziert ein defensives Foul (Strafe für Rempeln).

Ein defensives Foul wird verhängt, wenn einer der Verteidiger den Spieler im Ballbesitz in seiner Bewegungsfreiheit behindert (Blockieren). Die Strafe ist entweder "Ball im Aus" oder Freiwürfe.

Ein "Rempeln" ("Charging") liegt vor, wenn der Spieler, der in Ballbesitz ist, gewaltsam in einen Verteidiger hineinläuft, so daß persönlicher Kontakt entsteht. Die Strafe ist Ballbesitzwechsel oder Freiwürfe.

Fortbewegen mit dem Ball ("Travelling") liegt vor, wenn Sie einen Sprung ausführen, ohne den Ball rechtzeitig abzustoßen, nicht jedoch, falls der Wurf von einem Gegner blockiert wird und Sie mit dem Ball landen. Ein Verstoß führt zu Ballbesitzwechsel.

Drei-Sekunden-Regel. Ein Angreifer darf nicht länger als drei Sekunden in der begrenzten Key-Zone bleiben, während der Ball in der Kontrolle seiner Mannschaft ist. Die Regel kommt nicht zur Anwendung, wenn der Ball frei in

der Luft ist. In dieser Situation können alle Spieler beliebig in der Zone verweilen, bis jemand den Ball erwischt. Bei Verstoß wird der Ball der anderen Mannschaft zugesprochen.

Die 24-Sekunden Wurfuhr gibt der angreifenden Mannschaft 24 Sekunden Zeit, einen Korbversuch zu machen, nachdem sie den Ball ins Spiel gebracht hat. An der Anschreibetafel ist eine **SHOT CLOCK** für den Countdown angebracht. Bei einem Verstoß wird der Ball der Gegenseite zugesprochen.

Freiwürfe

Zur Ausführung eines Freiwurfs wird der Feuerknopf des Joysticks gedrückt und gleich wieder losgelassen. Nach dem letzten Freiwurfversuch können alle Spieler einen Rebound unternehmen.

Das Gamestar-Team:

Programmentwicklung: Troy Lyndon
Spiel- und Grafikdesign: Scott Orr und John Cutter
Animation: Mark Madland
Redaktion des Handbuchs: Elaine Dean
Übersetzung: Alpha Translation, I. Weiss
Produzent: Simon Barnard, Activision Software Studio

© 1986 Activision, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.